Nivel 140, "Colina Seca"

DIFICULTAD DE SUPERVIVENCIA:

Clase 1





- **Seguro**
- **Asegurado**
- **Cantidad Mínima de Entidades**

El **Nivel 140** es el 141° nivel de los Backrooms. Fue descubierto por un Wanderer que se perdió en las profundidades del Nivel 19, y tomó todas las fotos conocidas de este nivel.

Sumario [ocultar]

Descripción

El **Nivel 140** es una colina relativamente seca con una inclinación de ≈20°, con una casa de madera en su cima. El nivel es finito, abarcando unos 40 kilómetros, o 24,5 millas en una forma algo circular (unos 5000 kilómetros cuadrados, o 2000 millas cuadradas), donde termina con un repentino bosque seco, que se extiende por unos 50 metros. Los que bajaron hasta la frontera afirman que pudieron escuchar claramente el sonido de las fuertes olas del océano en las cercanías. Se presume que hay una masa de agua infinita situada detrás del bosque.



Imagen ilustrando la ladera del **Nivel 140**, a unos 25 kilómetros de la frontera.

El cielo está casi sin sombra, y la Entidad 203 no se ve por ninguna parte. No se sabe de dónde procede la luz del día. El **Nivel 140** no tiene un ciclo día-noche, sino un ciclo día-noche. No se puede medir con precisión la duración de un día, pero entre el día y la noche pasan aproximadamente 2-3 horas. La superficie del nivel está cubierta de ramas secas y hierba, los árboles y los arbustos suelen encontrarse en pequeños grupos. La temperatura oscila entre los 26°C y los 45°C, que cambia en función de la altitud del caminante, siendo mucho más calurosa cerca de la cumbre. Como se conoce el ángulo aproximado de la colina y la distancia a los bordes de este nivel, los cálculos muestran que el punto más alto, que es también el punto central, está a la altura de 14500 metros, o 47500 pies. Cuanto más cerca esté de la cumbre, menos niebla será visible.



En las partes bajas del **Nivel 140**, a unos 3 kilómetros de la frontera, hace mucho más frío y hay más niebla.

Propiedades

Todos los visitantes proclaman que su visión da la impresión de ser borrosa, onírica y un poco temblorosa, el paisaje cambia drásticamente cuando se cambia un poco el punto de vista. Se escucha un sonido constante de obras, cuyo origen aún se desconoce.

Casa Glitcheada de la Cima

Lo que hace que este nivel sea interesante es la presencia de una casa de madera en la cima de la colina, que se puede ver a unos 500 metros de distancia

Imagen ilustrando el **Nivel 140**, la cima de la colina

de la cima. Se puede distinguir claramente como una típica casa americana en construcción. Sin embargo, al acercarse a ella, la casa se vuelve más borrosa por una razón desconocida. Acercarse (a unos 30 metros de la cima) hace que la cabeza duela insoportablemente, la casa parece un grupo brillante de manchas marrones, blancas y beige que carecen de cualquier forma física. Se confirmó que permanecer a más de 15 metros provoca falta de sangre, desmayos y palidez. Una persona declaró que fue lanzada hacia atrás por una fuerza desconocida. Algunos incluso dicen haber escuchado voces que les obligaban a retroceder.

no está muy lejos de ese punto, la mancha en la cima es una casa con problemas mencionada en el artículo.

La cima del **Nivel 140**. También se puede ver la casa glitcheada mencionada en el artículo, esta zona del nivel es bastante peligrosa y tiene algunas propiedades confusas.

El Bosque

El Bosque es una sección de 50 metros de ancho del **Nivel 140** que actúa como barrera entre el supuesto océano y la colina seca. Tiene algunas propiedades sobresalientes, al igual que en la casa, las personas que están dentro del bosque experimentan un dolor de cabeza y náuseas insoportables. Un presunto océano puede ser escuchado, sonidos de fuertes olas pueden ser claramente escuchados a unos 100 metros de distancia. El océano siempre está oculto detrás de los densos bosques de esta zona, no se han tomado fotos de él y nadie ha intentado explorar esta parte del **Nivel 140** todavía.

El bosque del **Nivel 140**, una franja de 50 metros que actúa como barrera de este nivel, se considera generalmente como la parte más difícil de permanecer en el nivel, ya que los Volpes lo habitan. Los efectos del bosque son similares a los de la casa de la cumbre.

Entidades

- Los Lombriceros son comúnmente vistos en el suelo, y son la principal amenaza en este nivel. La mayoría de ellos viven en las partes bajas de la colina.
- Los Volpes del **Nivel 140** pueblan el bosque y las zonas circundantes, y son probablemente la única entidad que habita esta estrecha franja de tierra. Los Volpes son generalmente hostiles a los Wanderers, por lo que es mejor mantener una distancia de seguridad de 20 metros, hacer contacto visual con los Volpes suele provocar que ataquen. Sólo se les puede ver al atardecer, porque salen del bosque para cazar.
- Las instancias de la Entidad 147 han empezado a poblar recientemente el **Nivel 140** y han hecho su propio asentamiento cerca de las partes bajas de la colina. Son bastante fuertes, y no deben ser tratados como algo menos que humanos.

Bases, puestos de avanzada y comunidades

No se conocen bases, puestos de avanzada ni comunidades humanas en este nivel. La escasez de alimentos y la presencia de entidades agresivas hacen que este nivel sea difícil de sostener a largo plazo la vida humana, aunque es relativamente seguro permanecer en él si se tiene el equipo adecuado. Sin embargo, hay un pequeño puesto de avanzada creado por instancias de la Entidad 147 cerca de las partes bajas del **Nivel 140**. El asentamiento cuenta con al menos una docena de cabañas de madera y una larga trinchera cercana.

Registro de Descubrimiento

Autorización aprobada: Ver 140exp_log_1.docxCerrar 140exp_log_1.docx

Prólogo: Es el primer registro de voz conocido del **Nivel 140**, grabado el 5 de marzo de 2016 por un Wanderer llamado Michael __________.

12:38

Se escuchan sonidos de respiración pesada y jadeos

12:50

Muy bien, creo que debo registrar esto. Mi nombre es Michael __________. Estaba tratando de encontrar una salida de ese ático infinitamente largo, caminando sin parar durante varias horas, hasta que de repente aparecí allí. Todavía me duelen los ojos, es como si me hubiera dado un flashbang. Me quedé en shock durante unos segundos, hasta que experimenté un dolor de cabeza extremo, y algo me empujó al suelo. Corrí tan rápido como pude durante 10 minutos, hasta que el dolor cesó. Bien, ah, ahora me siento mucho mejor. Aparentemente, estoy en una colina. Sin embargo, no puedo ver el final... Me siento como si estuviera en una especie de sueño, y todo se ve tembloroso y borroso.

12:53

Parece que entré en la cima de la colina, pero después de bajar, pude ver claramente una casa de madera. Cuando intento acercarme, se vuelve más borroso, hasta el punto de que no puedo reconocer nada. Además, me siento muy mareado y, me veo un poco pálido. [Odio este lugar.

13:29

Estoy bajando de la colina, hasta encontrar algo. La pendiente no es demasiado pronunciada, pero sigo sintiendo que voy a tropezar en cualquier momento. Oigo que hay una construcción cerca, pero no puedo encontrar dónde exactamente. He intentado gritar y explorar los alrededores, pero nadie responde. Lo más probable es que esté experimentando alucinaciones. Informaré cada vez que vea algo diferente.

15:34

Han pasado dos horas. Parece que es de noche. Por fin hace un poco de frío. Sin embargo, no encuentro el Sol por ninguna parte.

16:02

Bien, unos treinta minutos después, y vuelve a hacer calor por alguna razón. Parece que cambia entre el mediodía y la tarde cada dos o tres horas más o menos. Me olvidé de mencionar que lo único que tengo es mi ropa sucia, una botella de agua medio vacía y mi teléfono.

17:48

Ahora hace un poco más de frío, aunque sea mediodía. Empiezo a notar una ligera niebla delante, y acabo de darme cuenta de que, bueno, esta colina no está desprovista de vida. Puedo ver a unos extraños gusanos arrastrándose por el suelo. Son bastante agresivos, un pequeño grupo de ellos ha intentado morderme, pero yo sigo pisando a estas criaturas.

19:35

Estos gusanos son muy molestos. Me aseguré de que mi pierna estuviera

completamente cubierta, así que ahora soy bastante inmune a sus ataques. Ya es la cuarta tarde que experimento en este nivel. Sigo sin encontrar ningún final, bueno, me pregunto si hay alguno.

21:06

Dios, me duele la cabeza por el constante sonido de las obras, estoy muy cansado, me duelen las piernas, han pasado 9 horas, pero creo que acabo de encontrar el final. El terreno es mucho más llano ahora, y veo una especie de bosque más adelante. Siento que me estoy mareando de nuevo, bueno...

21:27

Joder. No te acerques nunca más de treinta metros a él. Oigo unos gruñidos, de repente, una criatura parecida a un zorro se fija en mí y empieza a perseguirme. Grité lo más fuerte que pude y aplaudí varias veces, funcionó, el zorro volvió al bosque rápidamente. Estoy a trescientos metros del bosque, creo que estoy a salvo, pero ahora me siento aún más cansado. Sinceramente, sólo quiero dormir, mis piernas no pueden soportar esto. Voy a beber un poco de agua y empezar a prepararme. Exploraré más cuando me despierte, creo que he oído las olas del mar en alguna parte.

22:02

Ahora estoy a unos tres kilómetros de la frontera, me he asegurado de que mi piel esté totalmente cubierta por la ropa para evitar que los gusanos me piquen. He cavado un pequeño pozo con mis manos para poder dormir. Sí, este lugar es una pesadilla, pero definitivamente podría ser peor. Buena suerte para mí.

El Wanderer despertó en el Nivel 135, desde donde entró sin problemas al Nivel 66. Actualmente, se encuentra en el Nivel 11. Los investigadores del M.E.G. han escuchado el registro y posteriormente han confirmado la existencia del **Nivel 140**.

Entradas y salidas

Entradas

Actualmente sólo se conocen cinco formas de entrar a este nivel.

- Adentrarse demasiado en el Nivel 19 suele conducir a la azotea de la casa del **Nivel 140**. Puedes estar seguro de que has llegado allí si tu visión se vuelve borrosa, se calienta de repente y ves un cielo azul brillante. Debes salir rápidamente de esta zona para sobrevivir, ya que la casa presenta condiciones extrañas e impredecibles, como dolor de cabeza, escuchar voces, ponerse pálido y desmayarse.
- Adentrarse en la profunda jungla del Nivel 37 puede resultar a veces en encontrar un parche seco de hierba, caer a través de él te llevará al **Nivel 140**.
- Adentrarse demasiado en la barrera del Nivel 149 tiene una pequeña probabilidad de conducir al **Nivel 140**.
- Entrar en las cascadas del Nivel 173 puede conducir al **Nivel 140**, así como a un montón de otros niveles.
- Entrar en un cierto agujero en las paredes del Nivel 797 te llevará al **Nivel 140**.

Salidas

Actualmente sólo se conocen cinco formas de salir de este nivel.

- Tropezar accidentalmente con una rama marchita al correr por la colina del **Nivel 140**

te transportará al Nivel 79. Cabe destacar que tropezar intencionadamente no provocará este transporte.

- A veces puedes despertar en zonas secas del Nivel 135 al quedarse dormido en el **Nivel 140**.
- Noclipear en los árboles del **Nivel 140** puede hacerte caer en un puente del Nivel 300.
- Noclipear el suelo del **Nivel 140** te llevará al Nivel 233.
- Encontrar una rara caldera en el suelo del **Nivel 140** y noclipearla te llevará al Nivel 141.

Mostrar autor y creditosOcultar autor y créditos

Categorías 

